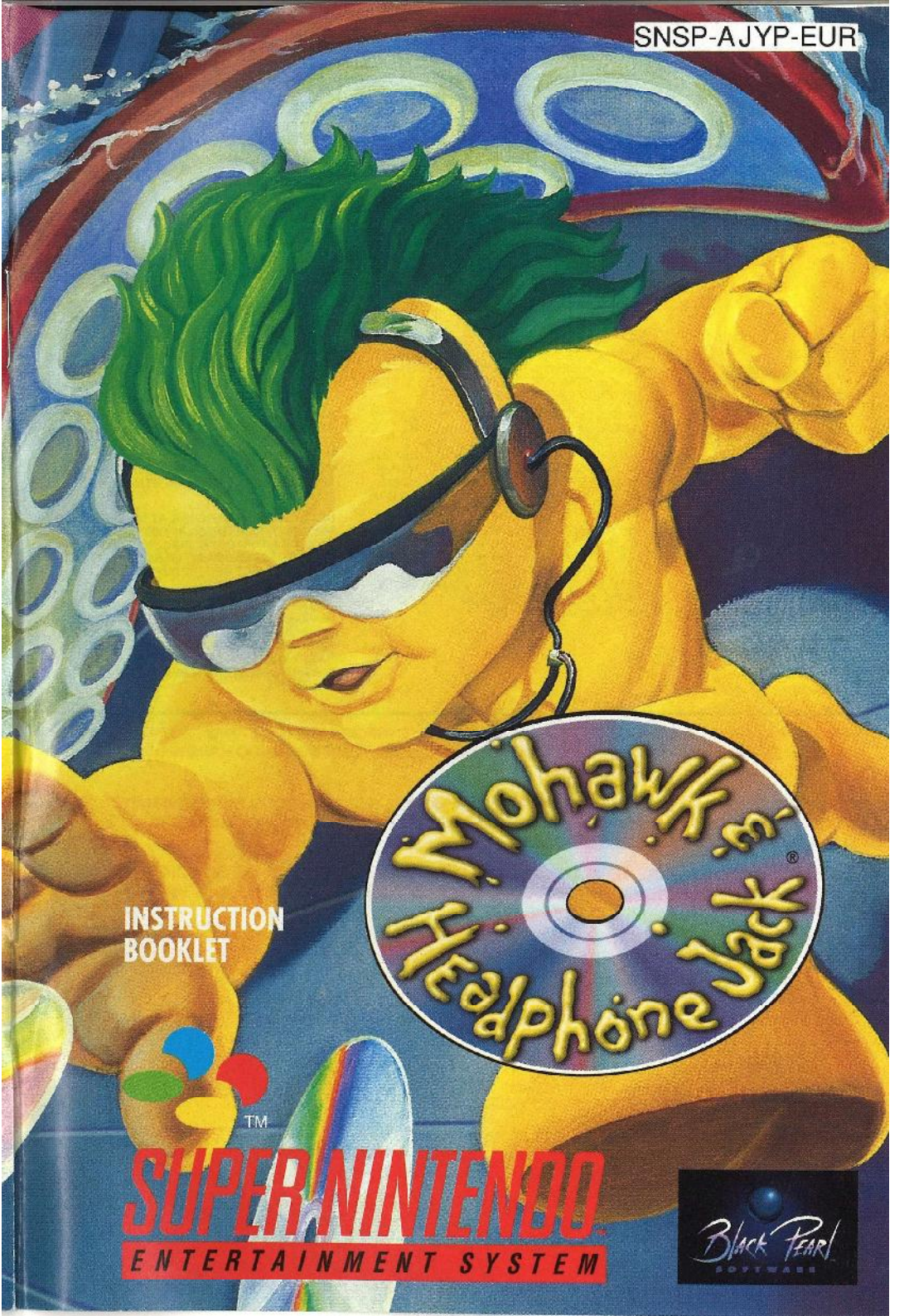
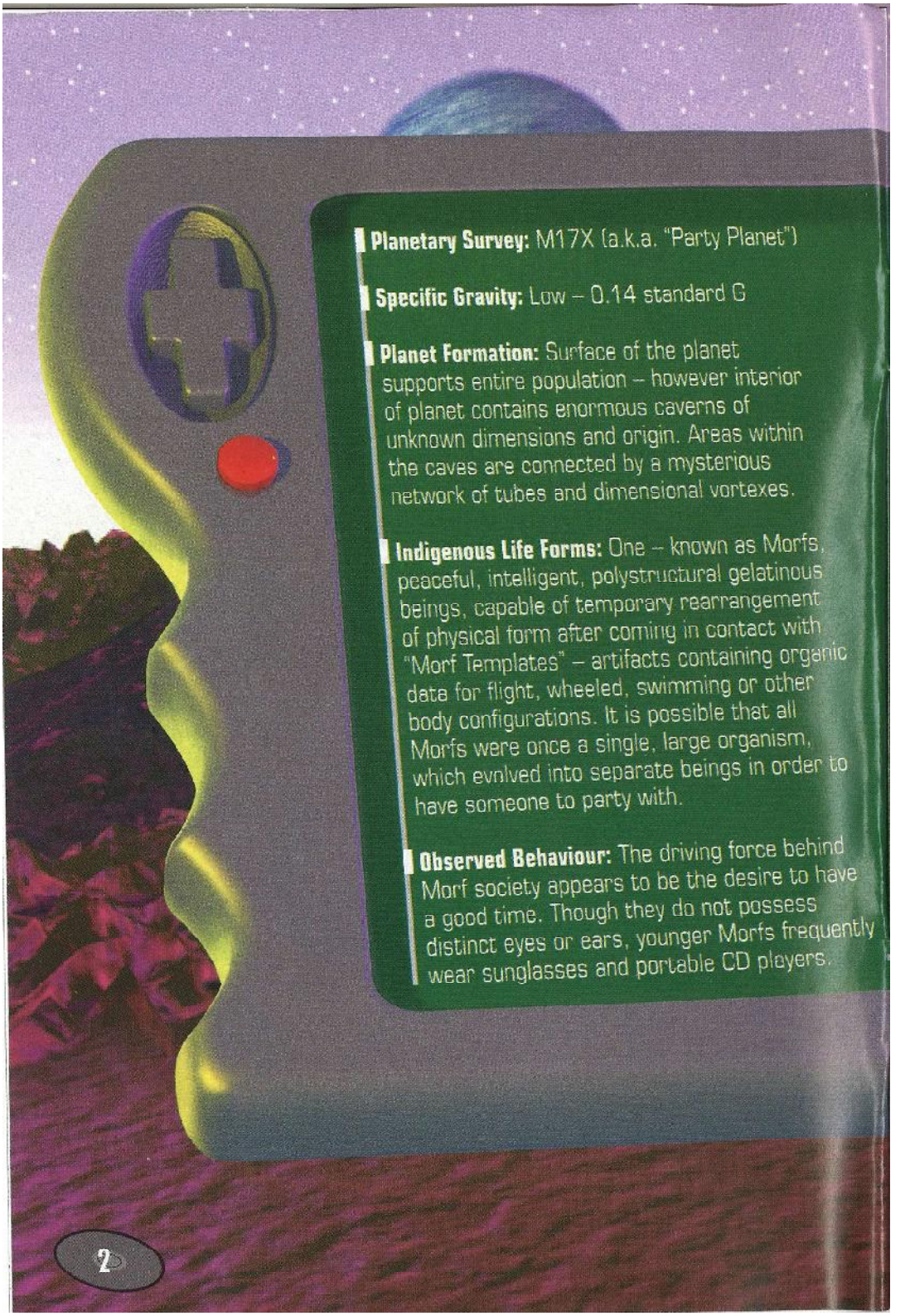
SNSP-AJYP-EUR





Planetary Survey: M17X (a.k.a. "Party Planet")

Specific Gravity: Low – 0.14 standard G

Planet Formation: Surface of the planet supports entire population – however interior of planet contains enormous caverns of unknown dimensions and origin. Areas within the caves are connected by a mysterious network of tubes and dimensional vortexes.

Indigenous Life Forms: One – known as Morfs, peaceful, intelligent, polystructural gelatinous beings, capable of temporary rearrangement of physical form after coming in contact with "Morf Templates" – artifacts containing organic data for flight, wheeled, swimming or other body configurations. It is possible that all Morfs were once a single, large organism, which evolved into separate beings in order to have someone to party with.

Observed Behaviour: The driving force behind Morf society appears to be the desire to have a good time. Though they do not possess distinct eyes or ears, younger Morfs frequently wear sunglasses and portable CD players.

Music CDs have enormous importance to the Morfs and may contain more than just tunes. Morfs have the ability to spontaneously explode at will, damaging any creatures nearby, although since they have no natural predators, this may simply be a really cool thing for them to do. After detonation, Morfs can reconstruct themselves by using spare plasma which they carry with them.

Social Structure: Just as the Morfs have no solid shape, they appear to have no stable form of government, preferring to "Just let wild things happen," according to one young Morf known as Mohawk. Unfortunately, this situation has allowed a single, politically ambitious (and flexibly challenged) Morf to construct an army of robotic soldiers (Bots) in the underground caverns and attempt a complete takeover of the Morfs and their planet. This self-proclaimed "General" Headslot has all but succeeded in his domination, his anti-party posters stating "**I will soon rule all of you spineless globs, HA HA HA.**" To demoralise the Morfs and further his plans, Headslot has stolen all of the music CDs and built them into his Bot production factories. Only Mohawk and his best bud Headphone Jack have been brave enough to enter the caves in an attempt to defeat Headslot's Bots and restore things to... uh, whatever they were before.

GETTING STARTED

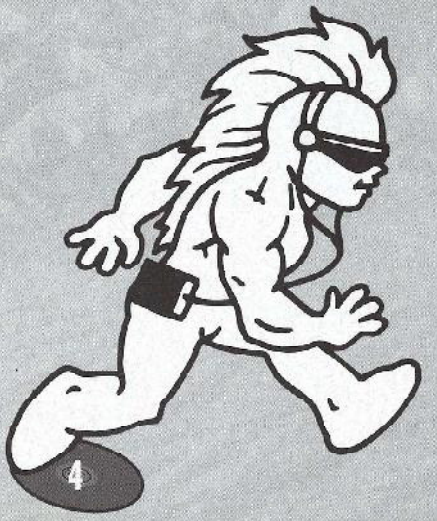
Make sure the power to your Super NES is off. Insert the **Mohawk & Headphone Jack** Game Pak into your Super NES system with the attractive label facing forward. Plug one or two game controllers into your Super NES and turn the power on. Oh, yeah – you need a TV and stuff, too, but you can find those details in your Super NES Instruction Manual. When the Mohawk & Headphone Jack title screen comes up, you can select from the following options by pressing up or down on the Control Pad and pressing any button:

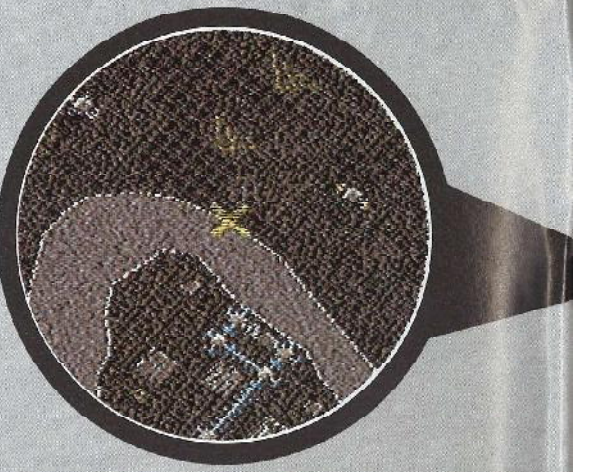
One Player – use Controller One to help Mohawk find his way through the caves and back to the surface.

Two Players – Player One will play as Mohawk and Player Two will control Headphone Jack. Players will take turns – whenever a player loses a life, control will go to the other player.

Options – Here you can change the A, B, X & Y Button functions or enter a 6-digit passcode to continue an unfinished level (look for codes when you finish each level). You can also see the credits to learn who's responsible for this game.

If you let the game sit, the demo will start – if you watch it, you might learn something, but it's not as much fun as playing, so press Start and let's get busy!





CONTROLS

Control Pad – Move Left & Right, press Up to look up, press Down to look down and do a Rock Morf. What's a Rock Morf good for? Uh, nothing really, but it looks kinda cool and if you could roll, you could collect moss, or something.

A Button – Hurdle; a low jump good for clearing obstacles or bad Bots.

B Button – Leap; a high jump which lets you catch lots of air.

X Button – Morf Explosion; blow bits of yourself all over enemies. Cool.

Y Button – Spike Morf; roll up to protect yourself and give enemies the point.

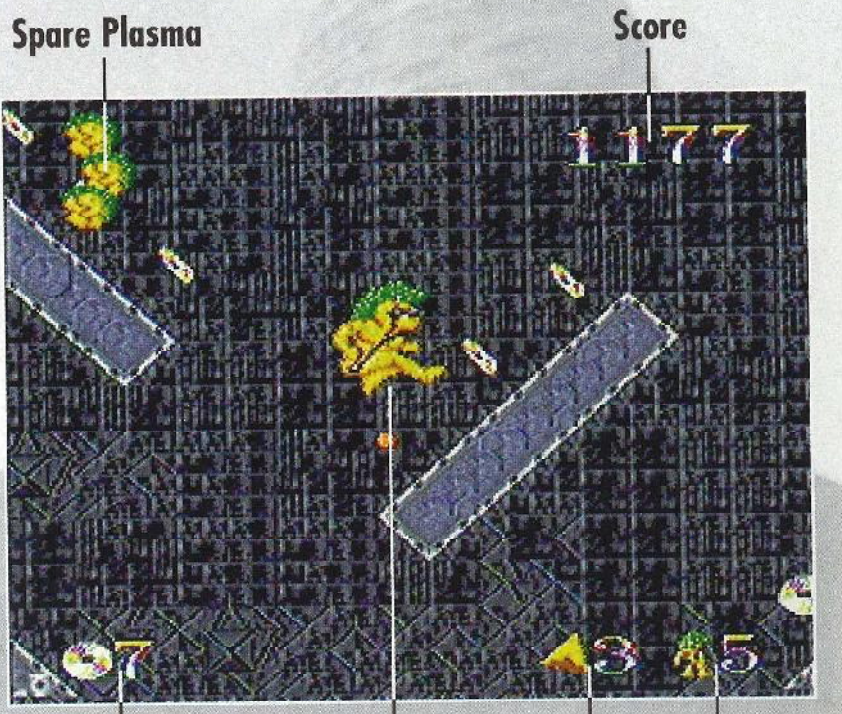
A & B Button – When swimming or flying, use these to propel yourself faster.

L & R Buttons – Rotate the entire screen Left or Right.

Start Button – Pause game. While in the Pause Menu, you can change sound options. Press the Control Pad Up & Down to select options, press Left & Right to change. Press Start again to unpause.

Select Button – Map Screen. Your position is shown by the yellow X. Move the Control Pad around to check out your surroundings. Press the X Button to zoom in – press Y to zoom out. The L & R Buttons rotate the map and Select brings you back to reality. Whew!

STATUS SCREEN



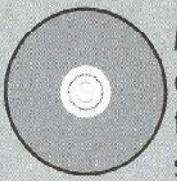
TUNES SCREEN

Press the Start Button to pause the game and bring up the Tunes Select Screen. Here you can select from available music tracks, change the music volume, turn sound effects and music on or off. Press Up and Down to select different options, then press Left and Right to change options.

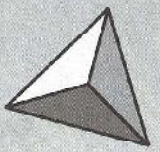
PARTY PUTTIES IN THE HOUSE!

In order to restore their planet to its former level of coolness, you must help Mohawk and Headphone Jack travel through the seven worlds of General Headslot's subterranean caverns. Once underground, you must defeat the Bot Bosses and travel through the Vortexes to reach the surface and party big time. Fortunately, there are some goodies around to help you...

CDs – Morfs use these discs to record their core biological data. And they're also great to rock to! Upon taking over the planet, General Headslot has swiped all of the Morf's CDs, taking them underground to power his Bot-production machinery. To stop the General and his infinite supply of Bot soldiers, you must reclaim all of the CDs you can find. Picking up CDs adds to your score and collecting enough of them on each level will open a doorway to the next world.



Mega CDs – Grab these huge discs to spin up your score and change music tracks in the game. Despite their size, they're not easy to find. Make sure you explore all areas and check your map for spots you've missed.



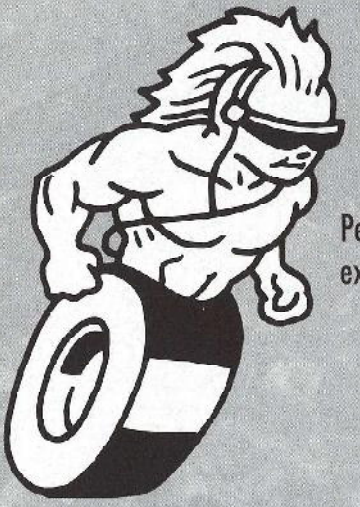
Power Supply – These Bot Batteries can be found inside the caverns. Picking up a Power Supply charges up your Health Points, allowing you to recover energy taken away by hitting a Bot or obstacle. If you run out of batteries, you will lose a life.

Spare Plasma – Sort of a Morf Band-Aid, these Plasma balls allow your Morf to reconstruct after exploding. You can carry up to three at a time. Your explosive ability can be used to take out some Bots.

Data Recorder – X marks the spot. If you touch one of these yellow plasma spheres, you will be able to continue from that point if you get splattered later on.

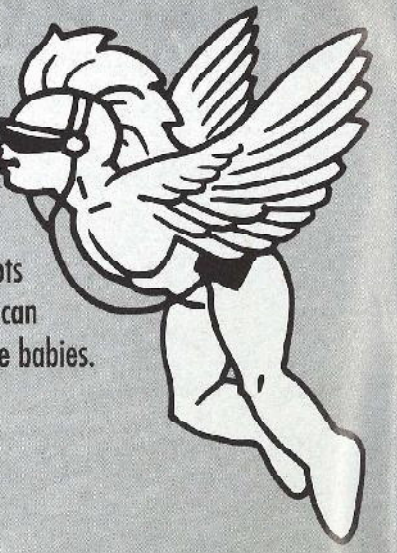
MORF TEMPLATES

These are ancient (pre 70's) artifacts left behind by some unknown (and slightly messy) culture. Nobody knows who invented the Morf Templates, but handily enough, they contain structural information which allows Morfs to rearrange their plasma into different configurations. If you touch a template, you will automatically gain a new Morf Ability for a short while. After a few moments, the effect will wear off and you will return to your standard (but still hip) Morf configuration. You can use the same template as often as you like.



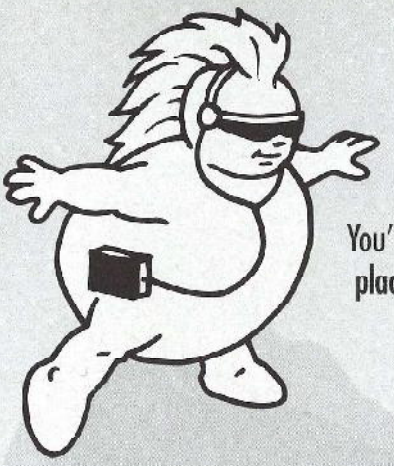
Burn Rubber Morf

Peel out with super single-wheel drive which gives you extra speed, superior traction and hot jumping ability!



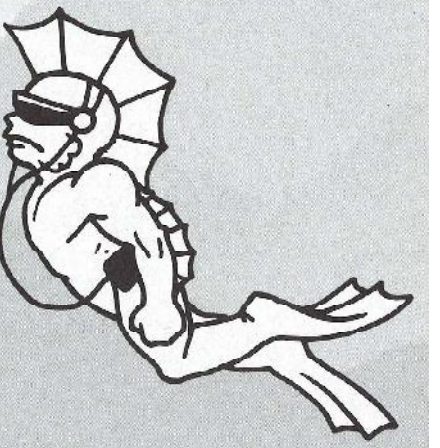
Flying Morf

Sprout some wicked wings and fly to all those spots you couldn't reach. It's just so cool – what more can you say? Press the A or B buttons to flap those babies.



Inflate-O-Morf

You're fulla hot air, and fortunately it will float you to places you want to be. Just watch for sharp objects!

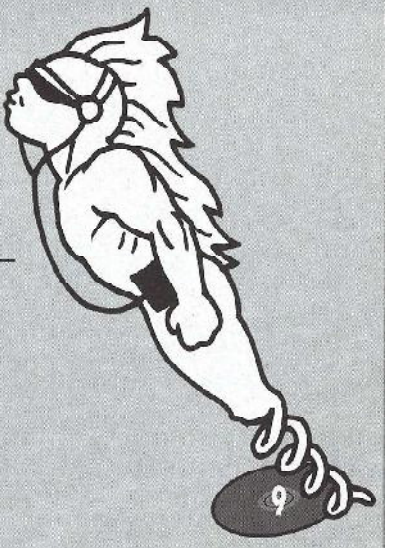


Creature From Ooze Lagoon Morf

Whoa! Late nite B-movie time! Grab some gills and hit the beach – this is the only way to swim! Just make sure you wait for two hours after eating.

Suction Morf

Suction Man, Suction Man – does whatever a plunger can. Stick to walls, climb on floors – grab those tunes, they're all yours. Watch out, here comes the Suction Morf!



Spring Morf

Major bounces can be yours with these huge springs – it's the shoes, right?

THE WORLDS

Defeating General Headshot and his Bot army isn't going to be any cakewalk. There are many worlds in the underground caverns – some of which have never been explored! Lucky you – you get to be the first.

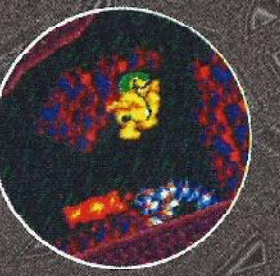
Scraping the Surface In this first world, you'll have a chance to learn your way around the underground. That doesn't mean things are going to be easy. Keep your eyes open for vicious Bird Bots, Atomites, Coil Bots and the Boss Bot, Smiley, with his Plasma Blasta. Wait, you haven't got eyes, have you?

Tropical Caves Things are getting hotter! Subterranean lava flows nearby, heating this area to produce a jungle-like environment. Dangerous plant life and creepy Bots inhabit the undergrowth. Rumors of Centi-Bots and fire breathing lizards should be ignored – after all, the few surviving explorers have claimed that a magical tiki Bot guards this world.

Deep Water These caverns are partially filled with water, and unfortunately the Bots down here are waterproof. Stay clear of the belligerent Bonefish Bots and the ill-tempered, ink-spitting OctoBot. (Yeah, we know he only has four arms, but it's still cooler to call him an OctoBot.) Make sure you come up for air once in a while, or you'll be blue!

Toast in the Machine Deep in Headslot's Bot production facility, the bad Bots are in command. Hovering spheroid platforms might give you a lift. Beware of the flame vents and the wheeled Ball Bot guarding the Vortex!

It Takes Guts Eewww, gross. There's something alive in this section of the caverns – and you're inside it! Find your way through this monster's innards while avoiding the nasty Bio-Bots that have infected it's system. And keep clear of pools of digestive fluid, or you're in for real intestinal distress!



Getting Warmer Either the core of this planet is molten, or someone's cooking some scary pudding down here. All the Bots seem to be fire-breathers – be careful. Watch your head when you jump, the ceilings are covered with electric stalagtites... or are they stalagmites?

Radio-Active Headslot keeps his toughest Boty Guards down here to protect the radioactive goop he plans to release on the surface. But we're not going to let that happen, are we? This one's going to be tough – full of switches, repulse-o-fields, instant transporters and confusing networks of Ooze Tubz.

Headslot H.Q. No Morf has ever seen the depths of the General's hideout and survived to tell the tale. You must defeat Headslot to return to the surface. Good luck!

GAME TIPS

You will rack up points for collecting each CD and for hitting Bots and Bot Bosses. At the end of each level, you get points for the percentage of the total CDs in that level. To improve your score, go back and look for every CD and Mega CD. Write down those Passcodes when you get them so you can continue!

Enemies, CDs and pickups will not appear on the Map, but level exits and level bosses will be shown by a red X once you have collected a certain number of CDs. Bonus Warps will open up after you collect a certain number of CDs on each level. This is a good way to rack up serious numbers of disks. Check your map regularly to discover unexplored areas of the level.

You can only pick up CDs and pickups when running or jumping, not when rolled into a defensive spike ball.

Use the Ooze Tubz and your various Morfs to get from one area of the level to the next. Pay attention to the forks in the Ooze Tubz – they can take you to new areas of the level.

You will need to hit switches to get safely past certain areas. Some switches are located in secret rooms – keep exploring!

You already guessed the volume goes higher than 10, right?

Remember that the Party Planet has extremely low gravity, allowing Morfs to be drawn to any nearby surface. Use this to jump from platform to platform to reach all the way to the ceiling. But by the time you reach it, the ceiling will have become the floor. Whoa. If you jump high enough, you may be able to go orbital!

LIMITED WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the Game Pak, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, T•HQ International Ltd, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Pak.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE BLACK PEARL SOFTWARE. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL BLACK PEARL SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS BLACK PEARL SOFTWARE PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Black Pearl Software.

Black Pearl Software c/o T•HQ International Ltd
4 The Parade, Epsom, Surrey KT18 5DH

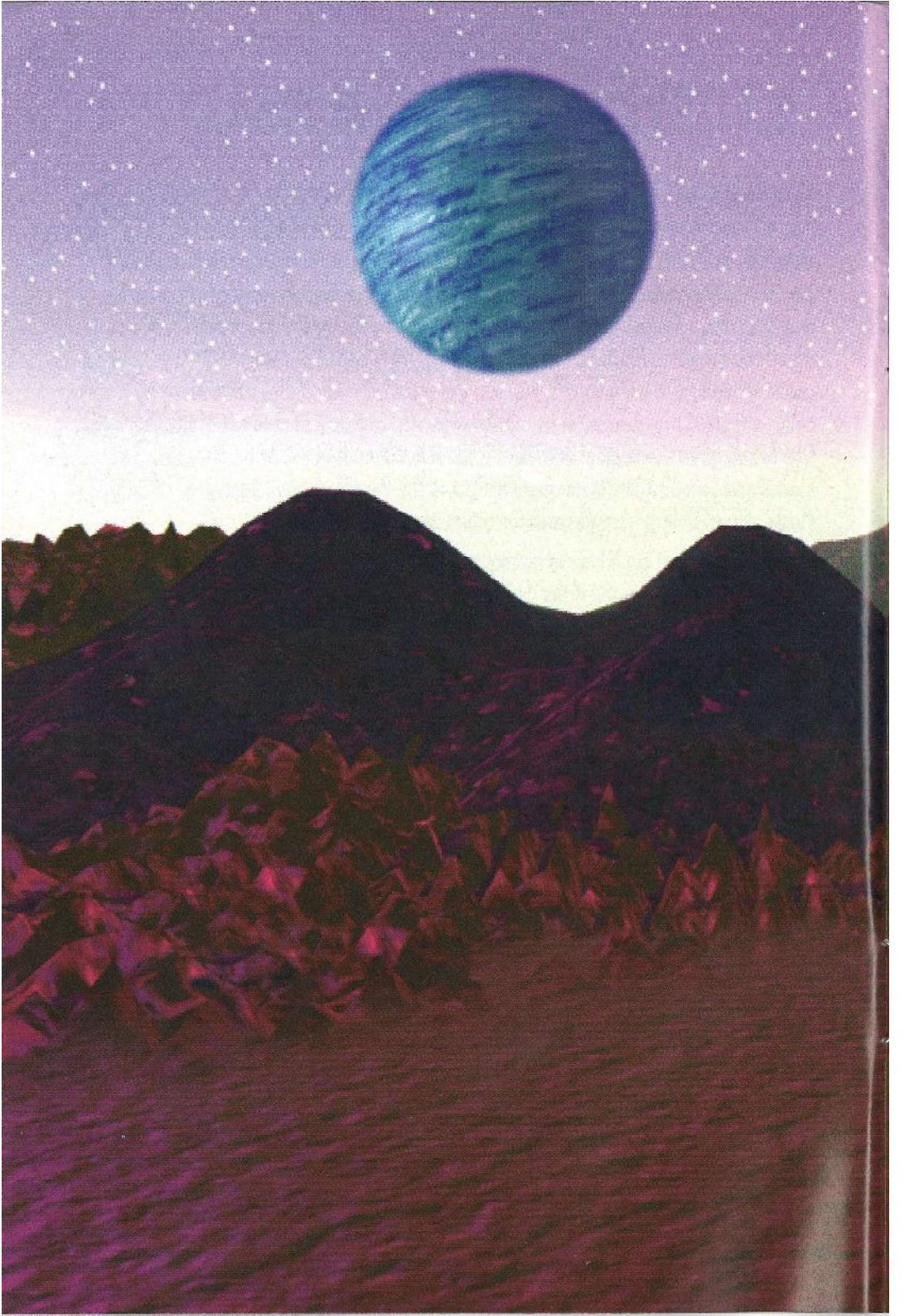
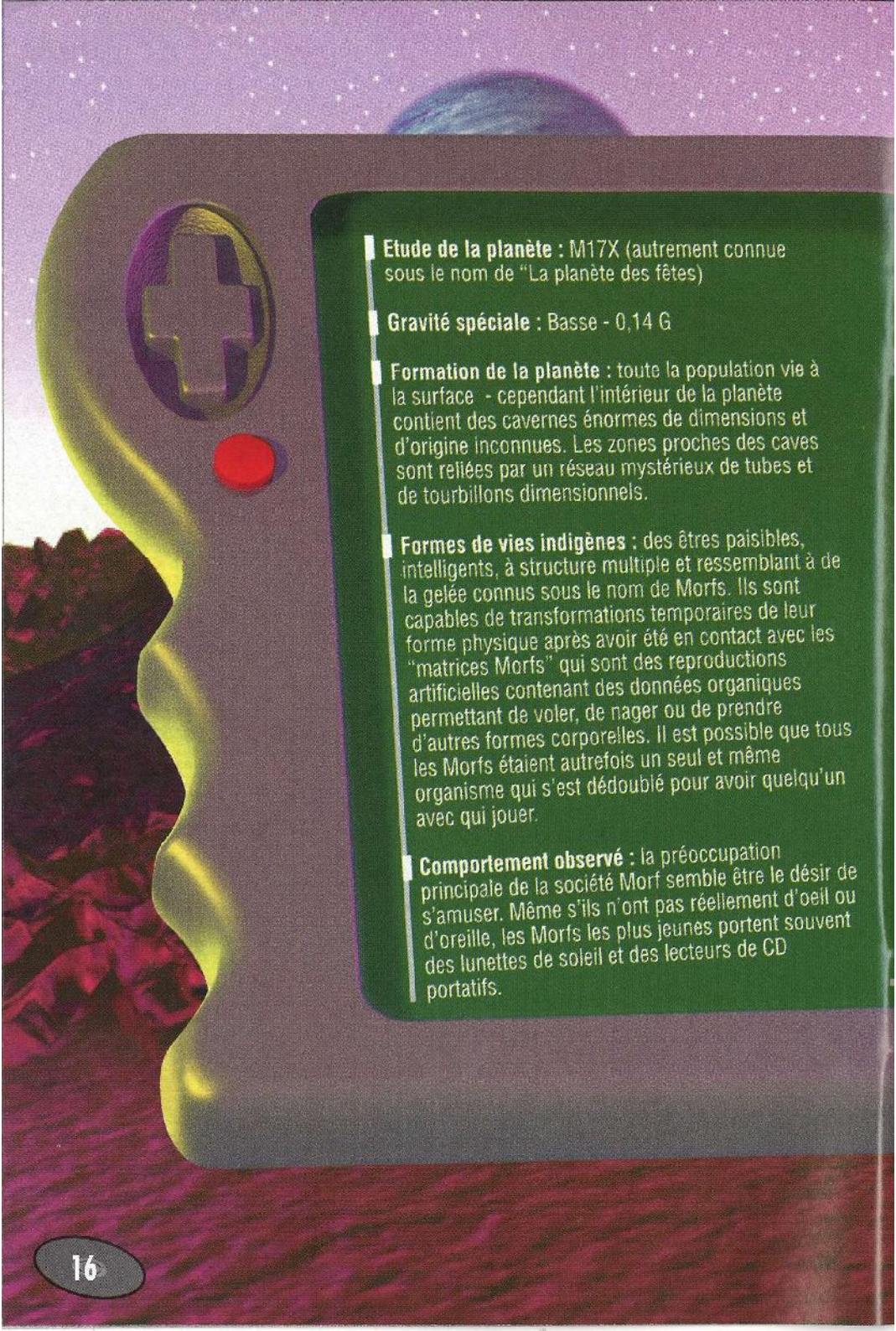


TABLE DES MATIERES

Etude de la planète/La planète des fêtes ... 16
Démarrage ... 18
Commandes ... 19
Ecran d' état ... 20
Ecran des morceaux de musique ... 20
Faire la Fête avec du mastique! (ramassage) ... 21
Matrices Morf ... 22
Les mondes ... 24
Conseils pour jouer ... 26



Etude de la planète : M17X (autrement connue sous le nom de "La planète des fêtes)

Gravité spéciale : Basse - 0,14 G

Formation de la planète : toute la population vie à la surface - cependant l'intérieur de la planète contient des cavernes énormes de dimensions et d'origine inconnues. Les zones proches des caves sont reliées par un réseau mystérieux de tubes et de tourbillons dimensionnels.

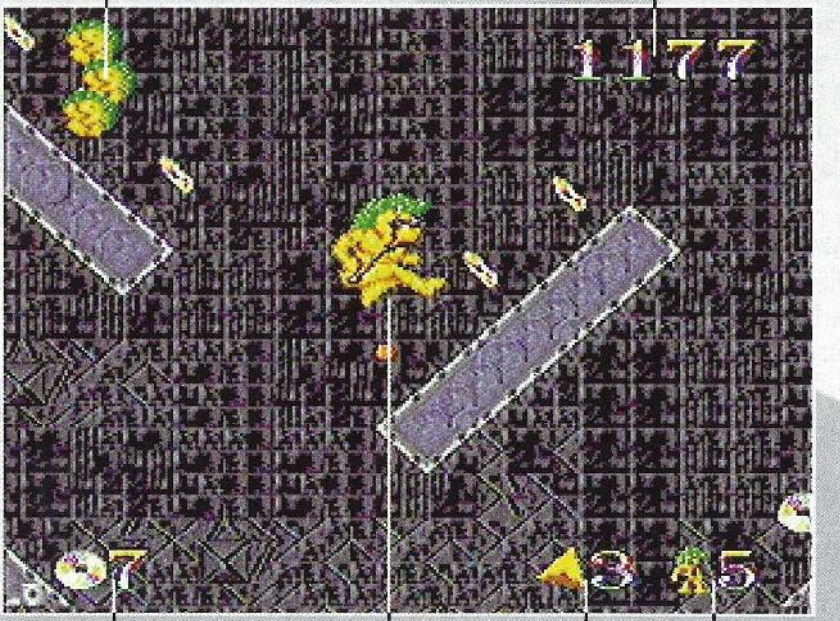
Formes de vies indigènes : des êtres paisibles, intelligents, à structure multiple et ressemblant à de la gelée connus sous le nom de Morfs. Ils sont capables de transformations temporaires de leur forme physique après avoir été en contact avec les "matrices Morfs" qui sont des reproductions artificielles contenant des données organiques permettant de voler, de nager ou de prendre d'autres formes corporelles. Il est possible que tous les Morfs étaient autrefois un seul et même organisme qui s'est dédoublé pour avoir quelqu'un avec qui jouer.

Comportement observé : la préoccupation principale de la société Morf semble être le désir de s'amuser. Même s'ils n'ont pas réellement d'oeil ou d'oreille, les Morfs les plus jeunes portent souvent des lunettes de soleil et des lecteurs de CD portatifs.

Les CD ont beaucoup d'importance pour les Morfs et peuvent contenir plus que de la musique. Les Morfs ont la capacité d'exploser à volonté, endommageant toutes les créatures aux alentours, mais dans la mesure où ils ne sont pas chassés, ils font cela seulement pour être cool. Après la détonation, les Morfs peuvent se reconstituer en utilisant du plasma de rechange qu'ils ont sur eux.

Structure sociale : de même qu'ils n'ont pas de forme, les Morfs ne semblent pas avoir de forme de gouvernement stable, ils préfèrent "que ce soit la panique" comme dit un jeune Morf que l'on appelle Mohawk. Malheureusement, cette situation a permis à un Morf célibataire, ayant des ambitions politiques (handicappé au niveau de la souplesse) de bâtir une armée de robots (Bots) dans les cavernes souterraines et de tenter de renverser les Morfs et de prendre le pouvoir. Il s'est nommé lui-même "Général" Headslot et a presque réussi a dominer. Sur ses posters contre le parti les gens peuvent lire **"Je serai bientôt votre chefs espèces de boules difformes, HA, HA,HA"**. Pour démoraliser les Morfs et faire avancer son plan, Headslot a volé tous les CD et les a utilisé pour bâtir ses usines de construction de Bots. Seuls Mohawk et son meilleur pôte Headphone Jack ont été assez courageux pour entrer dans les caves et tenter de battre les Bots de Headslot et de rétablir l'ordre... ou le semblant d'ordre qui régnait.

Ecran d'etat



Ecran des morceaux de musique

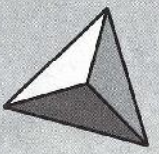
Appuyez sur le bouton Départ pour mettre le jeu en repos et faire apparaître l'écran de sélection des morceaux de musique. Vous pouvez y faire votre sélection parmi les morceaux disponibles, vous pouvez changer le volume, allumer ou éteindre les effets sonores ou la musique. Appuyez vers le haut ou vers le bas pour sélectionner les différentes options, puis appuyez vers la gauche ou vers la droite pour changer les options.

FAIRE LA FETE AVEC DU MASTIQUE!

Afin que la planète redevienne cool, vous devez aider Mohawk et Headphone Jack à voyager à travers les septs mondes des cavernes souterraines de Général Headslot. Un fois sous terre vous devez battre le chef des Bot et voyager à travers les tourbillons pour remonter à la surface et faire une bringue à tout casser. Heureusement, il y a des objets autour de vous qui vous aideront...

Des CD - les Morfs utilisent ces disques pour enregistrer leurs données biologiques essentielles. Et ils sont d'enfer pour danser ! Quand il a pris le contrôle de la planète, le général Headslot a piqué tous les CD des Morfs et les a amené sous-terre pour faire marcher ses machines à produire des Bots. Pour arréter le Général et sa réserve infinie de soldats Bots, vous devez récupérer tous les CD que vous pouvez trouver. Chaque fois que vous récupérez un CD vous améliorez votre score et si vous en avez assez à chaque niveau vous pourrez ainsi accéder au monde suivant.

Des méga CD - attrapez ces énormes disques pour améliorer votre score et pour changer de chanson pendant le jeu. Malgré leur taille, ils ne sont pas faciles à trouver. Explorez toutes les zones et consultez votre carte afin de ne manquer aucune zone.



Alimentation électrique - vous trouverez des batteries Bot à l'intérieur des cavernes. Si vous obtenez de l'alimentation électrique vous augmenterez vos points Santé, et vous pourrez ainsi compenser l'énergie perdue chaque fois que vous heurtez un obstacle Bot. Si votre réserve de batterie est épuisée, vous perdez une vie.

Plasma de rechange - ces boules de plasma, une espèce de bandage Morf, permettent à votre Morf de se reconstruire après avoir explosé. Vous pouvez en avoir un maximum de trois à la fois. Votre capacité d'explosion peut être utilisée pour détruire quelques Bots.

Enregistreur de données - si vous touchez une de ces sphères de plasma jaunes marquées par un X, vous pourrez continuer à partir de ce même point si vous perdez votre vie plus tard.

MATRICES MORF

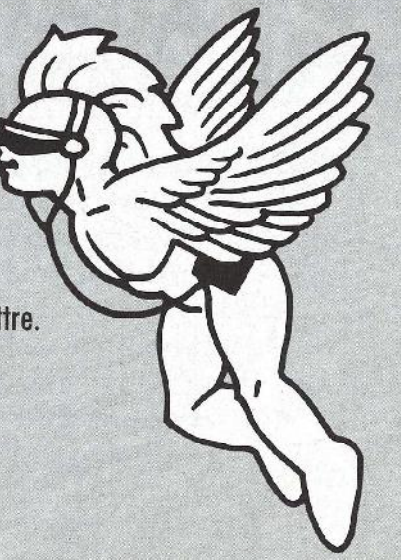
Ces reproductions artificielles de Morf (avant les années 70), sont des restes d'une culture inconnue (et un peu crade). Nul ne sait qui a inventé les Matrices Morf, mais elles contiennent des informations structurelles qui permettent aux Morf de réarranger leur plasma en différentes configurations. Si vous touchez une matrice, vous gagnerez une nouvelle capacité Morf pendant un court moment. Après quelques instants, l'effet diminuera et vous retournerez à votre configuration Morf habituelle (mais toujours branchée). Vous pouvez utiliser lamême matrice autant de fois que vous le désirez.

Morf le pied au plancher

Foncez grâce à la super conduite sur une roue qui vous fait accélérer, vous donne davantage d'appuis et une détente incroyable !

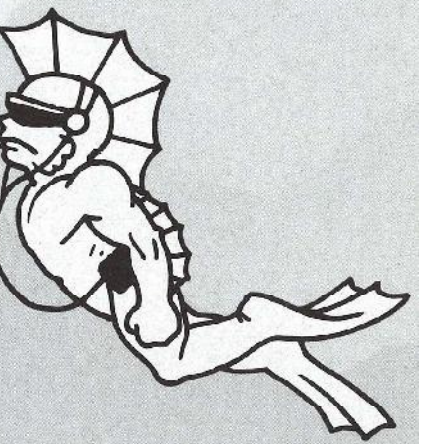
Morf volant

Des ailes vous pousseront et vous pourrez vous envoler et atteindre les endroits qui vous étaient inaccessibles. C'est le pied - que dire d'autre ? Appuyez sur les boutons A ou B pour les faire battre.



Morf gonfable

Vous êtes gonflés, et heureusement il vous emmenera à des endroits où vous voulez aller, attention aux objets pointus !

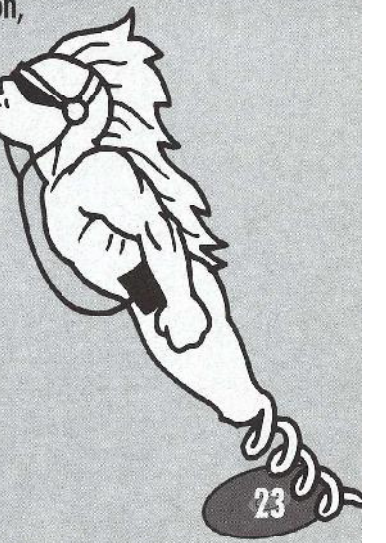


Morf la créature du lagon suintant

Des branchies vous pousseront et allez à la plage - c'est la seule façon de nager ! Mais attention à bien attendre deux heures après avoir mangé.

Morf à ventouse

Morf à ventouse fait tout ce que font les ventouses. Il monte aux murs, colle auz sols - saisissez-vous de ces disques, ils sont à vous. Attention, voici le Morf ventouse !



Morf à ressort

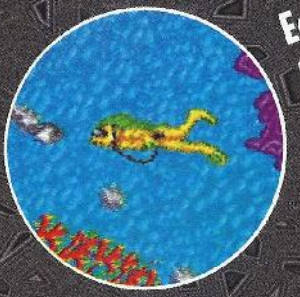
Vous pouvez faire des rebonds énormes grâce à ces gros ressorts - c'est grâce à ses chaussures que l'on reconnait un homme, pas vrai ?

Les mondes

Il ne va pas être facile de battre le Général Headslot et son armée de Bots. Il y a de nombreux mondes dans les cavernes souterraines - certains n'ont jamais été explorés ! - veinard, vous serez le premier.

Gratter la surface Dons ce premier monde, vous aurez l'occasion de découvrir le souterrain. Cela ne veut pas dire que les choses seront faciles. Faites attention aux Oiseaux Bots, Atomites, Coil Bots et à Smiley le chef des Bots avec son lanceur de plasma.

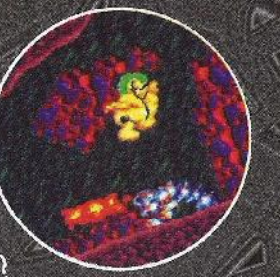
Caves tropicales Ça commence à chauffer! La lave souterraine coule aux alentours, réchauffant cette zone et créant une jungle. Des plantes dangereuses et des Bots qui donnent la chair de poule vivent dans cette vie souterraine. Il ne faut pas faire attention aux rumeurs de Centi-Bots et de lézards crachant le feu car après tout les quelques explorateurs qui sont encore en vie affirment qu'un Bot tiki magique garde ce monde.



Eaux profondes Ces cavernes sont en partie remplies d'eau, mais malheureusement ces Bots-ci ne craignent pas l'eau. N'approchez-pas des dangereux Bots Bonefish et de OctoBot toujours de mauvaise humeur et qui crache de l'encre. (Et oui, on sait, il n'a que quatre bras, mais il vaut mieux l'appeler OctoBot). N'oubliez pas de remonter à la surface de temps en temps ou vous deviendrez tout bleu!

Des toasts dan la machine Au fond de l'usine de fabrication de Bots de Headslot, ce sont les vils Bots qui commandent. Des plateformes sphéroïdes flottantes risquent de vous transporter. Attention aux conduits enflammés et aux Ball Bots sur roues qui gardent les tourbillons !

Il faut avoir de l'estomac Dégoutant. Il y a quelque chose de vivant dans cette partie des cavernes - et vous êtes dedans ! Débrouillez-vous pour sortir de l'intérieur de ce monstre tout en évitant les Bio-Bots vicieux qui ont infecté son système. Et ne vous approchez pas des flaques de liquide digestif, sinon vous aurez droit à un véritable malaise intestinal !



Se réchauffer Le centre de cette planète doit être en fusion ou alors quelqu'un cuisine un pudding infernal. Tous les Bots semblent cracher du feu - faites attention. Attention à votre tête quand vous sautez, les plafonds sont couverts de stalagtites électriques... ou alors sont-elles des stalagmites ?

Radioactif Headslot garde ses meilleurs gardes Bots ici pour protéger le goop radioactif qu'il veut lâcher à la surface. Mais nous n'allons pas laisser ceci se produire, n'est-ce-pas ? Ce coup-ci, ça ne va pas être facile, il y a des boutons partout, des champs de répulsion, des transporteurs instantanés, des réseaux de tubes suintants qui risquent de vous perdre.

Q.G de Headslot Aucun Morf n'a jamais survécu après avoir vu les profondeurs de l'antre du général. Vous devez battre Headslot pour remonter à la surface, bonne chance!

CONSEILS DE JEU

Vous accumulerez des points à chaque fois que vous obtiendrez des CD et chaque fois que vous toucherez un Bot ou un chef des Bots. A la fin de chaque niveau, vous marquerez des points par rapport au pourcentage du total de CD de ce niveau. Pour améliorer votre score, retournez et cherchez tous les CD et tous les Méga CD. Ecrivez les mots de passe quand vous les obtenez de façon à pouvoir continuer!

Les ennemis, les CD et les ramassages n'apparaîssent pas sur la carte, mais les sorties de niveaux et les chefs de niveaux sont indiqués par un X rouge une fois que vous avez assez de CD. Bonus Warps s'ouvrira après avoir obtenu un certain nombre de CD à chaque niveau. Ceci est une bonne façon de récupérer beaucoup de disques. Regardez votre carte régulièrement pour trouver les zones ineplorées du niveau.

Vous ne pouvez obtenir des CD et des ramassages qu'en courant ou en sautant, non pas quand vous êtes enroulés de façon défensive avec des pointes.

Utilisez les tubes suintants et vos différents Morfs pour aller d'une partie du niveau à l'autre. Faites attention à aux embranchements dans les tubes suintants - ils peuvent vous amener à de nouveaux endroits du niveau.

Vous devrez manipuler des boutons pour passer sans danger certaines zones. Certains boutons sont dans des pièces secrètes - continuez votre exploration !

Vous avez déjà compris que le volume va au-delà de 10, n'est-ce pas ?

Souvenez-vous que la planète de la fête a une gravité extrêmement basse, permettant ainsi aux Morfs d'être attirés par toutes les surfaces avoisinantes. Utilisez cette capacité pour sauter de plateforme en plateforme jusqu'au plafond. Au moment ou vous l'atteindrez, le plafond sera devenu le sol. Si vous sautez asez haut vous pourrez entrer en orbite !

INHALT

Planetenübersicht/Der Partyplanet 28
Vor Beginn des Spiels 30
Spielsteuerung 31
Statusbildschirm 32
Musikbildschirm 32
Party Putties sind im Haus! (Sammelgegenstände) 33
Morf-Schablonen 34
Die Welten 36
Spieltips 38

Planetenübersicht: M17X (alias "Partyplanet")

Spezifische Schwerkraft: Niedrig - 0,14 G

Struktur des Planeten: Die gesamte Bevölkerung lebt auf der Oberfläche des Planeten - das Innere des Planeten enthält jedoch gewaltige Höhlen unbekannter Größe und Ursprungs. Die Bereiche innerhalb der Höhlen sind durch ein mysteriöses Netz von Rohren und dimensionalen Strudeln miteinander verbunden.

Einheimische Lebensformen: Eine Lebensform, die Morfs, sind friedliebende, intelligente und polystrukturelle geleeähnliche Wesen, die für eine gewisse Zeitdauer ihre Körperform verändern können, wenn sie mit "Morf-Schablonen" in Kontakt kommen - Geräte, die organische Daten für fliegende, mit Rädern versehene, schwimmende oder sonstige Körperkonfigurationen enthalten. Es ist gut möglich, daß alle Morfs früher nur ein einziges großes Lebewesen waren, das sich in getrennte Wesen aufgeteilt hat, damit es jemand zum Spielen hat.

Die folgende Verhaltensweise wurde beobachtet: Die treibende Kraft hinter der Morf-Gesellschaft scheint der Wunsch zu sein, viel Spaß zu haben. Obwohl sie nicht richtige Augen oder Ohren haben, tragen jüngere Morfs oft eine Sonnenbrille und führen tragbare CD-Geräte mit sich.

Musik-CDs sind den Morfs äußerst wichtig und können sogar mehr enthalten, als nur Musik. Morfs haben die Fähigkeit, auf Wunsch spontan zu explodieren, wobei sie in der Nähe befindliche Kreaturen verletzen. Da sie jedoch keine natürlichen Feinde haben, machen sie das wahrscheinlich nur so zum Spaß. Nach der Detonation können sich die Morfs wieder neu aufbauen und verwenden dazu Ersatzplasma, das sie zu diesem Zweck bei sich haben.

Gesellschaftliche Struktur: Genauso wie die Morfs keine feste Form haben, so haben sie anscheinend auch keine feste Regierungsform und ziehen es vor, "einfach wilde Sachen geschehen zu lassen", wie ein junger Morf names Mohawk neulich zum besten gab. Leider machte es diese Situation einem einzigen, politisch sehr ehrgeizigen (und in der Flexibilität behinderten) Morf möglich, in den unterirdischen Höhlen eine Armee Robotersoldaten aufzubauen (Bots) und eine vollständige Machtübernahme der Morfs und ihres Planeten zu wagen. Mit seinen Anti-Parteiplakaten, auf denen steht **"Ich werde Euch rückgratlosen Klöße bald regieren, HA HA HA"** ist es diesem selbsternannten "General" Headslot schon fast gelungen, Herrscher über die Morfs zu werden. Um die Morfs zu zermürben und seine Pläne auszuführen, hat Headslot sämtliche Musik-CDs gestohlen und sie in seine Bot-Produktionswerke eingebaut. Nur Mohawk und sein Busenfreund Headphone Jack hatten Mut genug, die Höhlen zu betreten und zu versuchen, Headslots Bots zu besiegen und die Dinge wieder auf den Stand des Nor.... oder was sie früher auch gewesen sein mögen, zurückzubringen.

VOR BEGINN DES SPIELS

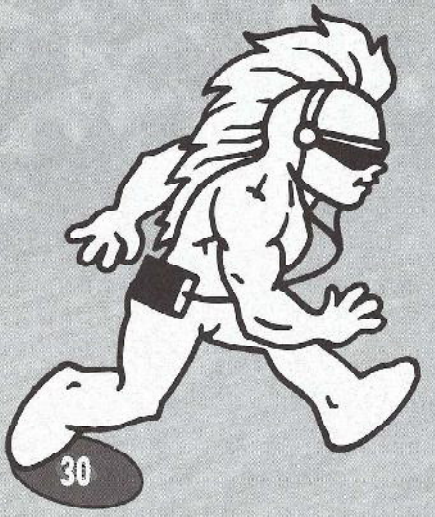
Achte bitte darauf, daß Dein Super-NES-Gerät ausgeschaltet ist. Das Game Pak **Mohawk & Headphone Jack** in das Super-NES-Gerät einschieben, wobei das Etikett nach vorn zeigen sollte. Ein Steuergerät oder beide Steuergeräte in das Super-NES stecken und das Gerät anschalten. Weitere Informationen sind im Super-NES-Handbuch enthalten. Wenn der Titelbildschirm für Mohawk & Headphone Jack erscheint, kann man durch Drücken von Aufwärts oder Abwärts auf der Steuerplatte und Druck auf eine beliebige Taste unter den folgenden Optionen wählen:

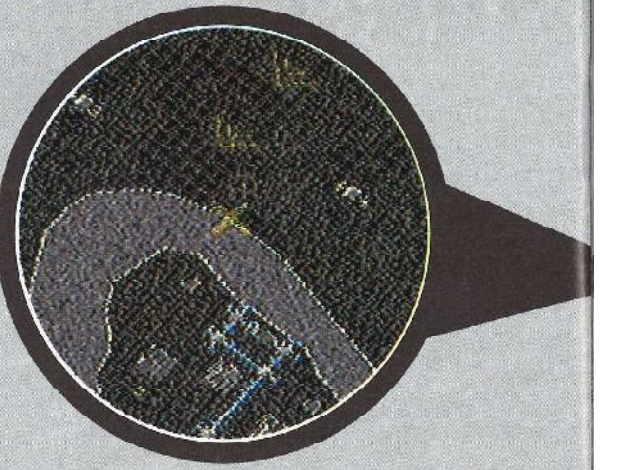
Ein Spieler - Nimm Steuergerät Eins und hilf Mohawk dabei, den Weg durch die Höhlen und zurück an die Oberfläche zu finden.

Zwei Spieler - Spieler Eins spielt Mohawk und Spieler Zwei steuert Headphone Jack. Die Spieler wechseln sich ab - jedesmal, wenn ein Spieler ein Leben verliert, geht die Steuerung an den anderen Spieler über.

Optionen - Hier kann man die Funktionen der Tasten A, B, X & Y ändern oder einen sechsstelligen Kenncode eingeben, um eine unbeendete Ebene zu Ende zu spielen (achte auf die Codes, wenn Du am Ende einer Spielebene angekommen bist). Man kann auf der Spielerliste (Credits) nachsehen, um festzustellen, wer bei diesem Spiel mitspielt.

Wenn man nicht zu spielen anfängt, beginnt ein Demo-Spiel, und vielleicht lernt man ja etwas beim Zuschauen. Aber das macht natürlich nicht soviel Spaß, als ob man selber spielt, also drück auf Start und fang an zu spielen!





SPIELSTEUERUNG

Steuerplatte - nach Links & Rechts bewegen, Aufwärts drücken, um nach oben zu schauen, Abwärts drücken, um nach unten zu schauen und einen Rock Morf auszuführen. Wofür ist ein Rock Morf gut? Eigentlich gar nichts, aber es sieht eben cool aus, und wenn man rollen könnte, könnte man ja Moos oder sonstwas sammeln.

Taste A - Hürdensprung: Ein niedriger Sprung, mit dem man gut über Hindernisse oder fiese Bots springen kann.

Taste B - Hochsprung: Ein hoher Sprung, mit dem man hoch in die Luft fliegt.

Taste X - Morf-Explosion: Man explodiert, zerspringt in tausend Stücke und beseitigt auf diese Weise alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde. Es ist eine Freude, sich das anzusehen!

Taste Y - Stachel-Morf: Roll Dich zusammen, um Dich zu schützen und vernichte die Feinde, die Dir am nächsten sind.

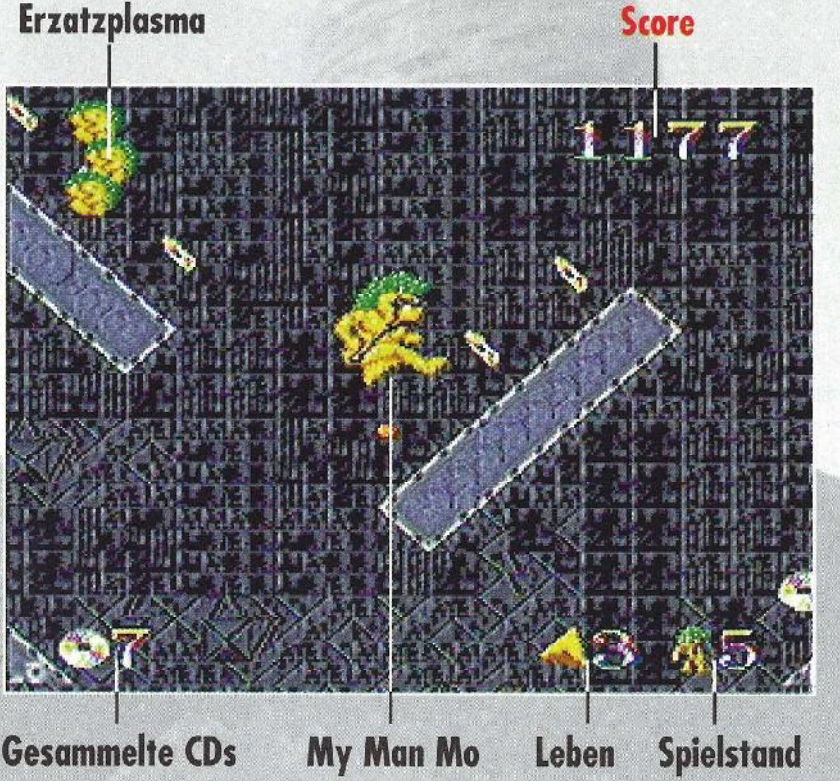
Tasten A & B - Wenn Du schwimmst oder fliegst, kannst Du diese Tasten verwenden, um Dich schneller vorwärtszubewegen.

Tasten L & R - Den ganzen Bildschirm nach Links oder Rechts drehen.

Starttaste - Das Spiel pausieren. Während Du auf dem Pausenmenü bist, kannst Du die Tonoptionen ändern. Auf der Steuerplatte Aufwärts & Abwärts drücken und Optionen wählen, Links & Rechts drücken, um sie zu ändern. Wieder auf Start drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Auswahltaste (Select) - Kartenbildschirm. Deine Position ist mit dem gelben X gekennzeichnet. Durch Umherbewegen der Steuerplatte kannst Du Deine Umgebung erkunden. Auf die Taste X drücken, um auf etwas zu zoomen, auf Y drücken, um wieder wegzuzoomen. Die Tasten L & R drehen die Karte, und die Auswahltaste bringt Dich in die Wirklichkeit zurück. Was für eine Erleichterung!

STATUSBILDSCHIRM



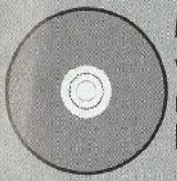
MUSIKBILDSCHIRM

Auf die Taste Start drücken, um das Spiel zu pausieren und den Musikauswahlbildschirm anzuzeigen. Hier kannst Du Dir Deine Begleitmusik aussuchen, die Lautstärke verändern und die Toneffekte und die Musik ein- oder ausstellen. Mit Druck auf Aufwärts und Abwärts kann man unter verschiedenen Optionen wählen; dann Links und Rechts drücken, um die Optionen zu ändern.

PARTY PUTTIES SIND IM HAUS!

Damit der Planet wieder so cool wie früher wird, mußt Du Mohawk und Headphone Jack dabei helfen, durch die sieben Welten von General Headslots unterirdischen Höhlen zu gelangen. Wenn Du unter der Erde angekommen bist, mußt Du die Bot-Bosse schlagen und Dich durch die Strudel kämpfen, um an die Oberfläche zu kommen und eine ganz große Party zu feiern! Glücklicherweise sind Gegenstände um Dich herum, die Dir dabei helfen....

CDs - Morfs verwenden diese CDs, um ihre biologischen Kerndaten festzuhalten. Außerdem kann man ganz prima danach tanzen! Als General Headslot den Planeten überrannte, hat er alle CDs der Morfs geklaut und sie in den Untergrund befördert, um damit seine Bot-Produktionsmaschinen anzutreiben. Um den General und seinen unbegrenzten Vorrat an Bot-Soldaten aufzuhalten, mußt Du alle CDs, die Du finden kannst zurückgewinnen. Das Sammeln von CDs treibt Deine Punktzahl in die Höhe, und wenn Du auf jeder einzelnen Ebene genug davon sammelst, so öffnet sich Dir eine Tür in die nächste Welt.



Mega-CDs - Schnapp Dir diese riesigen CDs, um Deine Punktzahl zu verbessern und ändere die Begleitmusik des Spiels. Trotz ihrer Größe sind sie nicht leicht zu finden. Vergewissere Dich, daß Du auch alle Bereiche erkundet hast und suche auf der Karte nach Plätzen, die Du noch nicht erforscht hast.

Energiequellen - Diese Bot-Batterien sind in den Höhlen zu finden. Das Aufheben einer Energiequelle lädt Deine Gesundheitspunkte wieder auf und ermöglicht es Dir, Energie zurückzugewinnen, die Du verloren hast, als Du auf einen Bot oder ein Hindernis getroffen bist. Wenn Du keine Batterien mehr hast, wirst Du ein Leben verlieren.

Ersatzplasma - So etwas wie ein Morf-Pflaster. Diese Plasmabälle ermöglichen es Deinem Morf, sich nach dem Explodieren neu aufzubauen. Du kannst bis zu drei Plasmabälle zur Zeit mit Dir führen. Deine Explosionsfähigkeit kannst Du dazu verwenden, ein paar Bots umzulegen.

Datenaufzeichungsgerät - X bezeichnet den Punkt. Wenn Du eine dieser gelben Plasmakugeln berührst, kannst Du von diesem Punkt aus weitermachen, wenn Du später Dein Leben verlieren solltest.

MORF-SCHABLONEN

Dies sind uralte Gegenstände (von vor den siebziger Jahren!), die eine unbekannte (und ziemlich unordentliche) Kultur zurückgelassen hat. Niemand weiß, wer die Morf-Schablonen erfunden hat, aber praktischerweise enthalten sie strukturelle Informationen, die es den Morfs ermöglichen, ihr Plasma in verschiedene Konfigurationen umzugestalten. Wenn Du eine Schablone berührt, gewinnst Du automatisch für kurze Zeit eine neue Morf-Fähigkeit. Nach ein paar Augenblicken läßt aber die Wirkung nach und Du kehrst zu Deiner normalen (aber immer noch geilen) Morf-Konfiguration zurück. Du kannst die gleiche Schablone so oft wie Du willst verwenden.

Heiße-Reifen-Morf

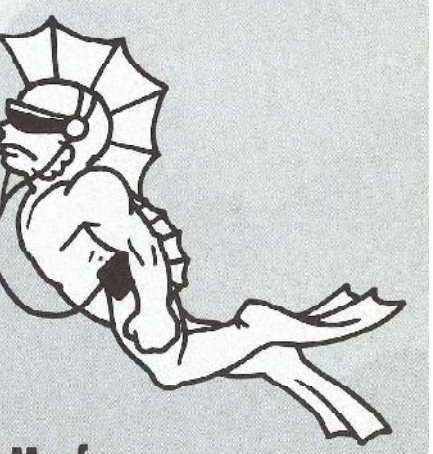
Fahr los mit Deinem Super-Einradantrieb, der Dir Extra-Geschwindigkeit, ausgezeichnete Zugkraft und eine sensationelle Fähigkeit zum Springen verleiht!

Fliegender Morf

Laß Dir ein paar Flügel wachsen und flieg an all die Orte, die Du nicht erreichen konntest. Ist das bloß cool - was kann man dazu noch sagen? Du kannst durch Druck auf die Taste A oder B mit den Flügeln schlagen.

Aufgeblasener Morf

Du bist ein aufgeblasener Typ, und zum Glück kannst Du auf diese Weise dorthin schweben, wo Du hin willst. Paß nur auf scharfe Gegenstände auf!



Kreatur-aus-der-Schlicklagune-Morf

Laß Dir Kiemen wachsen und runter an den Strand - nur so kann man schwimmen! Warte aber lieber zwei Stunden, nachdem Du gegessen hast.

Saug-Morf

Saug-Morf kann alles das, was ein Tauchkolben kann: sich an Wänden festsaugen, auf Etagen klettern - schnapp Dir diese Musik-CDs, sie gehören alle Dir. Achtung, hier kommt der Saug-Morf!

Sprungfeder-Morf

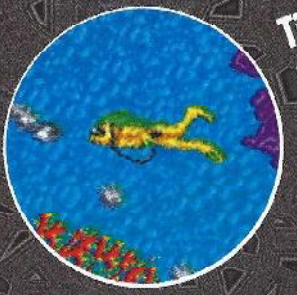
Große Sprünge kannst Du mit diesem riesigen Sprungfedern tun - die Schuhe machen den Mann, stimmt's?

Die Welten

Es wird nicht leicht sein, General Headslot und seine Bot-Armee zu schlagen. Vielleicht gibt es in den unterirdischen Höhlen viele Welten - und einige davon sind noch nie erforscht worden! Du Glückspilz - Du wirst der erste sein.

An der Oberfläche kratzen In dieser ersten Welt wird Dir Gelegenheit gegeben zu lernen, Dich im Untergrund zurechtzufinden. Das heißt aber nicht, daß alles glatt gehen wird. Halt die Augen offen für bösartige Vogel-Bots, Atomiten, Schlangen-Bots und Smiley, den Boss-Bot, mit seinem Plasma-Blasgerät.

Tropische Höhlen Es wird heißer! In der Nähe fließt unterirdische Lava, die dieses Gebiet aufheizt und eine dschungelähnliche Umgebung erzeugt. Gefährliche Pflanzen und unheimliche kriechende Bots bevölkern das Unterholz. Gerüchte von Hundertfüßler-Bots und Eidechsen, die Feuer atmen, sollte man ignorieren - schließlich haben die paar überlebenden Forscher behauptet, daß ein magischer Tiki-Bot diese Welt beschützt.



Tiefes Wasser Diese Höhlen sind zum Teil mit Wasser gefüllt, und leider sind die Bots hier unten wasserfest. Geh den streitsüchtigen Meeräschen-Bots und dem schlechtgelaunten, Tinte spuckenden OctoBot aus dem Weg. (Ja, wir wissen schon, er hat nur vier Arme, aber es ist trotzdem besser, ihn OctoBot zu nennen.) Komm auf alle Fälle aber mal zum Luftholen an die Oberfläche, sonst erstickst Du!

Toast in der Maschine Tief im Bot-Produktionswerk von Headslot haben die fiesen Bots das Sagen. Schwebende Sphäroid-Plattformen nehmen Dich vielleicht mit. Paß auf die Flammenschlote und den Ball-Bot auf Rädern auf, die den Strudel bewachen!

Man muß Mumm haben Ekelhaft. In diesem Sektor der Höhlen lebt etwas - und Du bist mittendrin! Such Dir einen Weg durch die Eingeweide dieses Monsters und meide die fiesen Bio-Bots, die seinen Körper infiziert haben. Und bleib weg von den Tümpeln mit Verdauungsflüssigkeit, oder Dir stehen wahrhaftig schlimme Probleme mit dem Darm bevor!

Es wird wärmer Entweder ist der Kern dieses Planeten flüssig oder irgend jemand kocht hier unten einen furchterregenden Pudding. Alle Bots atmen anscheinend Feuer - nimm Dich in acht. Paß auf Deinen Kopf auf, wenn Du springst, an den Decken wimmelt es nur so von elektrischen Stalagtiten...oder sind es etwa Stalagmiten?

Radioaktiv Headslot hält hier seine härtesten Bot Guards, die den radioaktiven Schlamm bewachen, den er auf der Oberfläche zu verbreiten gedenkt. Aber den Plan werden wir ihm ja wohl hoffentlich vereiteln. Hier wird die Sache kompliziert - lauter Schalter, Abwehrfelder, Instanttransporter und verwirrende Ooze-Tubz-Netze.

Headslot-Hauptquartier Kein Mort hat jemals die Tiefen des Verstecks des Generals gesehen, es überlebt und davon erzählen können. Du mußt Headslot schlagen, um zur Oberfläche zurückzugelangen. Viel Glück!

SPIELTIPS

Du bekommst Punkte für jede CD, die Du sammelst und für die Bots und Bot-Bosse, die Du triffst. Am Ende jeder Ebene bekommst Du Punkte für den Prozentsatz der gesamten CDs auf dieser Ebene. Wenn Du Deine Punktzahl verbessern willst, geh nochmal zurück, und such nach jeder CD und Mega-CD. Schreib Dir die Kenncodes auf, wenn Du sie findest, damit Du weitermachen kannst!

Feinde, CDs und Sammelgegenstände erscheinen nicht auf der Karte, aber Ausgänge der Ebenen und die Bosse der Ebenen werden mit einem roten X angezeigt, wenn man eine gewisse Anzahl CDs gesammelt hat. Bonusgebiete werden erscheinen, wenn man auf einer Ebene eine gewisse Anzahl CDs gesammelt hat. Auf diese Weise kann man eine große Menge CDs sammeln. Sieh Dir Deine Karte regelmäßig an, damit Du unerforschte Gebiete der Ebene entdeckst.

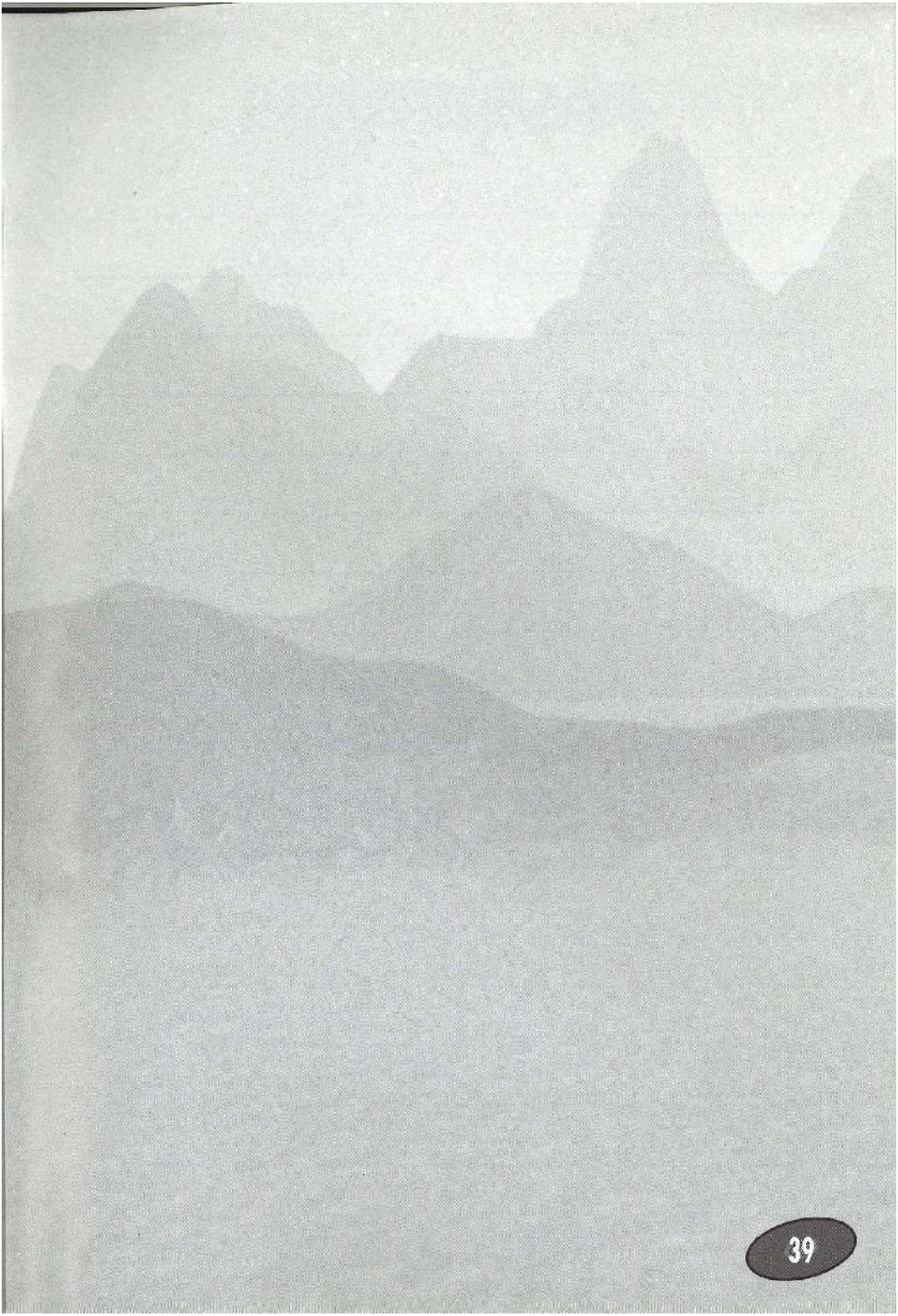
Du kannst nur CDs und Sammelgegenstände aufheben, wenn Du läufst oder springst, aber nicht wenn Du dich zur Verteidigung zu einem Stachelball zusammengerollt hast.

Verwende die Ooze Tubz und Deine verschiedenen Morfs, um von einem Gebiet zum nächsten zu gelangen. Achte auf die Gabeln in den Ooze Tubz - die können Dich in neue Gebiete der Ebene befördern.

Du wirst Schalter stellen müssen, um sicher an gewissen Gebieten vorbeizukommen. Manche Schalter liegen in geheimen Räumen - such weiter!

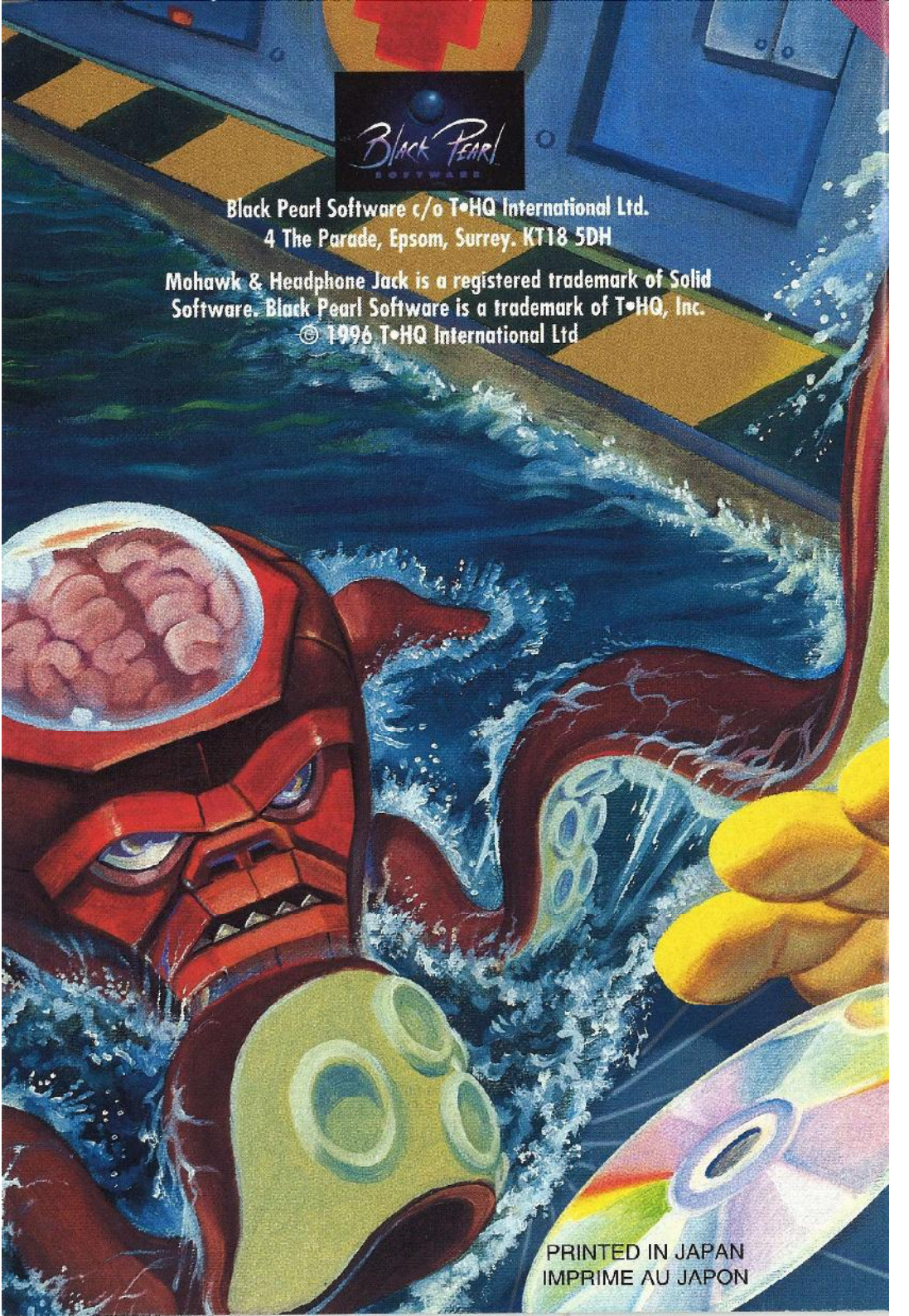
Du hast schon herausgefunden, daß die Lautstärke höher als 10 geht, stimmt's?

Denk dran, daß der Partyplanet eine extrem niedrige Anziehungskraft hat, und daher können die Morfs leicht auf irgendeine in der Nähe gelegene Oberfläche gezogen werden. Du kannst das ausnutzen, um von Plattform zu Plattform zu springen um bis zur Decke zu gelangen. Aber wenn Du sie erreicht hast, ist die Decke inzwischen zum Fußboden geworden. Wenn Du hoch genug springst, kommst Du vielleicht bis in die Umlaufbahn des Planeten!



PASSWORDS

PASSWORDS



Black Pearl Software c/o T•HQ International Ltd.
4 The Parade, Epsom, Surrey. KT18 5DH

Mohawk & Headphone Jack is a registered trademark of Solid Software. Black Pearl Software is a trademark of T•HQ, Inc.
© 1996 T•HQ International Ltd

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON